

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA UNTUK MEMPERKENALKAN BATIK BONO

Elsa Syabilla Gianary¹, Asep Kadarisman² dan Sri Soedewi³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
elsasyabilla@student.telkomuniversity.ac.id, asepkadar@telkomuniversity.ac.id,
srisoedewi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Seperti Indonesia yang memiliki ragam budaya dan keunikan di setiap daerahnya, jenis dan motif batik juga bervariasi di tiap daerah yang berbeda, begitu pula daerah Riau dengan Batik Bono. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perancangan buku referensi dengan ilustrasi sebagai media untuk memperkenalkan Batik Bono guna memberi wawasan dan meningkatkan apresiasi masyarakat. Hasil penelitian diharapkan dapat direalisasikan menjadi perancangan buku referensi dengan ilustrasi agar dapat memperkenalkan Batik Bono lebih luas lagi ke masyarakat Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan studi pustaka. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis matriks perbandingan, dengan mengacu pada pokok bahasan yaitu buku referensi dengan ilustrasi, dan desain komunikasi visual. Kajian mengenai bahasan tersebut berguna untuk memahami bagaimana merancang buku referensi dengan ilustrasi yang tepat untuk memperkenalkan Batik Bono kepada masyarakat Indonesia.

Kata kunci: Buku berilustrasi, Budaya Nusantara, Desain Komunikasi Visual, Batik Bono.

Abstract: *Just like Indonesia which has a variety of cultures and uniqueness in each region, batik types and patterns also vary in each different region, as well as Riau and its Batik Bono. The research aims to describe the design of illustrated reference book as a medium to introduce Batik Bono to give insight and increase public appreciation of Batik Bono. The research results are expected to be realized into the design of illustrative reference books so that they can introduce more extensive Batik Bono to Indonesian society. This study is a descriptive qualitative study. The data collection process is carried out by observation, interview, and library studies. The data obtained were then analyzed using comparative matrix analysis, referring to the subject matter of illustration books, and visual communication design. The study of the subject is very useful to understand how to design a proper illustrative book to introduce Batik Bono to the Indonesian people.*

Keywords: *Illustrated book, Culture, Visual Communication Design, Batik Bono.*

PENDAHULUAN

Ralph Linton (1945) dalam bukunya yang diberi judul "The Cultural Background of Personality", mengartikan budaya sebagai "keseluruhan susunan sikap, perilaku, dan pengetahuan yang dipelajari dan elemen komponennya dibagi serta ditularkan oleh anggota masyarakat tertentu".

Indonesia adalah negara yang memiliki kekayaan budaya yang meliputi wilayah dari Sabang hingga Merauke. Semua itu adalah warisan yang amat berharga dari bangsa ini. Batik adalah bagian dari warisan budaya yang memiliki nilai tinggi yang amat berharga dan telah mendunia. Ketika membicarakan tentang batik, orang akan mengaitkannya dengan Indonesia sebagai akar dari seni budaya yang tinggi ini. Musman (2011: 1) menyatakan bahwa batik Indonesia sangat terkenal sampai penjuru dunia dan masih bertahan sampai era ini serta menjadi salah satu kebanggaan Indonesia.

Istilah "batik" merujuk pada metode pewarnaan kain yang melibatkan penggunaan malam untuk mencegah pewarnaan pada sebagian area kain. Nama lain teknik ini adalah *wax-resist dyeing* (Musman, 2011: 1).

Sejak dahulu, batik telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari budaya Indonesia, khususnya di daerah Jawa, sebagai kerajinan yang mengandung nilai seni yang tinggi. Pada saat itu, siklus pertanian sangat mempengaruhi pola kerja pembatik, mereka secara penuh bekerja di sawah pada saat masa tanam dan panen, dan diantara masa itu, mereka bekerja sebagai pembatik. Meskipun batik awalnya didominasi oleh para petani, namun seiring perkembangan zaman, pola ini berubah. Kini, pembatik berasal dari berbagai kalangan yang mencari nafkah dan bergantung pada pekerjaan membatik untuk hidup (Musman, 2011: 2).

Berdasarkan uraian tersebut, batik menjadi salah satu budaya kebanggaan Indonesia yang telah diwariskan turun-temurun sejak dahulu, yang dapat menjadi ciri khas suatu daerah tempat batik tersebut berasal. Motif dan ragam batik juga berkembang seiring dengan perubahan jaman, hal ini dapat dibuktikan melalui

eksistensi batik di hampir seluruh wilayah di Indonesia, seperti Solo, Yogyakarta, Kebumen, Tulungagung, Ponorogo, Mojokerto, Jakarta, Banyumas, Pekalongan, Garut, Ciamis, Cirebon, Tegal, Riau, Bengkulu, dan masih banyak wilayah lainnya.

Sama seperti Indonesia yang memiliki ragam budaya dan keunikan di setiap daerahnya, jenis dan motif batik juga bervariasi di tiap daerah yang berbeda, begitu pula dengan daerah Riau yang memiliki batik dengan ciri khas yaitu Batik Bono yang menjadi salah satu keunikan daerah tersebut.

Dedi Arman (2019), menyatakan bahwa “Batik Bono adalah batik khas melayu Riau yang diproduksi di Pangkalan Kerinci, ibukota Kabupaten Pelalawan. Kain Batik Bono memiliki keunikan pada motifnya yang terinspirasi dari gelombang Bono yang terkenal di Sungai Kampar. Gelombang Bono tersebut telah menjadi ikon dari Pelalawan. Pusat produksi Batik Bono di Pangkalan Kerinci dilakukan oleh Rumah Batik Andalan yang berdiri pada tahun 2014, pusat produksi ini merupakan bagian dari program pemberdayaan masyarakat oleh PT Riau Andalan Pulp and Paper (PT RAPP)”. Batik Bono khas Riau ini terkenal dengan warna-warnanya yang berani, serta motifnya yang jarang-jarang atau disebut juga dengan tabur.

PT RAPP menjadi salah satu pihak yang banyak terlibat dalam proses munculnya Batik Bono, perusahaan yang berdiri di Pangkalan Kerinci tersebut memberi dampak positif kepada masyarakat yang hidup di sekitar kawasan perusahaan, hal ini sejalan dengan prinsip 5C yang dipegang teguh oleh PT RAPP yaitu *good for community, country, climate and customer* dan dari sana dapat tercipta *good for company*.

Terbentuknya Rumah Batik Andalan yang memproduksi Batik Bono merupakan salah satu usaha PT RAPP untuk memberdayakan dan mensejahterkan, serta membentuk mitra dengan masyarakat untuk mencapai prinsip *good for community*, PT RAPP memfasilitasi pelatihan membatik untuk masyarakat Pangkalan Kerinci, selain itu, masyarakat juga belajar langsung terkait

serba-serbi batik dan pembuatan batik dengan cara mengajak peserta pelatihan ke Pekalongan agar dapat memahami batik secara mendalam.

Peserta yang mengikuti pelatihan dan menjadi mitra untuk membuat batik adalah masyarakat yang belum memiliki pekerjaan, setelah selesai mengikuti pelatihan, masyarakat mulai menciptakan batik yang terinspirasi dari keseharian masyarakat Pangkalan Kerinci, salah satunya adalah motif bono yang terinspirasi dari ombak bono, ombak bono adalah salah satu objek pariwisata unggulan daerah tersebut, yang dapat menarik banyak pengunjung karena gelungan ombaknya yang berlangsung dalam waktu yang lama, dan sudah banyak peselancar dunia yang datang untuk merasakan berselancar di ombak bono.

Batik Bono menjadi suatu hal yang penting bagi masyarakat Riau, terutama daerah dimana batik tersebut diproduksi, yaitu Pangkalan Kerinci, hal ini dikarenakan eksistensi Batik Bono menjadi suatu ciri khas baru untuk daerah tersebut, selain dijadikan pakaian yang dapat digunakan dalam kegiatan sehari-hari, keberadaan Batik Bono juga membuka lapangan pekerjaan baru bagi masyarakat Pangkalan Kerinci sehingga dapat membantu mendorong perekonomian masyarakat, batik ini juga sering dijadikan buah tangan, dan telah diolah menjadi berbagai macam busana yang tentunya dapat bersaing di pasar nasional.

Pada era globalisasi ini, mempertahankan dan melestarikan budaya Indonesia menjadi hal yang amat penting untuk dilakukan. Untuk menunjukkan eksistensinya, bangsa Indonesia perlu menonjolkan ciri khas yang dimilikinya. Ciri khas ini menjadi penanda eksistensi dan membuat bangsa Indonesia menjadi unik. Di antara kebhinekaan yang ada, seni batik menjadi pilihan sebagai penanda eksistensi melalui karya seni berharga (Iskandar dan Eny Kustiyah, 2017).

Namun, sayangnya, masih banyak masyarakat yang belum menyadari eksistensi Batik Bono ini jika dibandingkan dengan jenis-jenis batik Nusantara lainnya. Oleh karena itu, memperkenalkan, memberikan wawasan, serta

membuka kesadaran salah satu budaya Indonesia ini lebih luas ke masyarakatnya menjadi suatu hal yang penting agar dapat dikenal, diingat, dan dilestarikan keberadaannya.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana perancangan buku referensi dengan ilustrasi untuk memperkenalkan Batik Bono guna memberi wawasan dan meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap Batik Bono. Harapannya, hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan bagi perancangan media informasi untuk memperkenalkan Batik Bono, agar jenis batik tersebut dapat dikenal lebih luas lagi dan mendapatkan lebih banyak perhatian dari masyarakat Indonesia, sehingga dapat terus diwariskan dan dilestarikan sampai ke generasi-generasi berikutnya.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Belum banyak masyarakat yang memahami dan mengetahui eksistensi Batik Bono khas Riau jika dibandingkan dengan jenis-jenis batik nusantara lainnya.
2. Belum ada buku ilustrasi yang menjadikan Batik Bono sebagai objek utama pembahasannya.

Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara memberikan wawasan dan membuka kesadaran masyarakat terhadap Batik Bono melalui buku referensi dengan ilustrasi?

Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan buku referensi dengan ilustrasi ini adalah untuk memberikan solusi agar Batik Bono dapat diperkenalkan kepada masyarakat lewat

buku referensi dengan ilustrasi, sebagai upaya untuk memberikan wawasan dan meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap Batik Bono.

METODE PENELITIAN

Metode Pengumpulan Data

Metode yang dipakai pada penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Menurut pandangan Nana Syaodih Sukmadinata (2011: 73), penelitian deskriptif kualitatif memiliki tujuan untuk menggambarkan fenomena yang ada, termasuk yang terjadi secara alamiah atau karena adanya intervensi manusia. Dalam penelitian ini, karakteristik, kualitas, serta hubungan antar kegiatan menjadi fokus utama yang diperhatikan.

Penelitian deskriptif kualitatif adalah jenis penelitian yang menginterpretasi dan mendeskripsikan data yang ada, sekaligus mencatat situasi yang sedang terjadi. Jenis penelitian ini juga mengungkapkan sikap, konflik, hubungan, dan pandangan yang terjadi di lingkungan responden yang diteliti. Penelitian deskriptif kualitatif mendeskripsikan kondisi yang ada tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel yang diteliti. Jenis penelitian ini lebih berfokus pada interpretasi makna hasil penelitian daripada hanya mengevaluasi hubungan antara variabel-variabel yang diteliti.

Observasi

Pada penelitian ini, observasi akan dilakukan terhadap berbagai informasi terkait Batik Bono yang didapatkan melalui berbagai jurnal dan informasi yang tersedia di *digital platform*.

Wawancara

Pada penelitian ini dilakukan akan dilakukan kepada kepala pengurus Rumah Batik Andalan yang menjadi pusat produksi Batik Bono.

Studi Pustaka

Pada penelitian ini, dilakukan studi pustaka dengan maksud mengumpulkan berbagai teori dan data yang bersumber dari artikel, jurnal, serta buku.

Metode Analisis Data

Analisis Matrix Perbandingan

Analisis matrix perbandingan ialah analisis yang digunakan untuk membandingkan objek guna dinilai dalam satu tolak ukur agar terlihat pembedanya, dengan hasil akhir yang akan membentuk sebuah gradasi (Soewardikoen, 2019).

Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang melibatkan pengumpulan data yang sama dengan keadaan yang sebenarnya. Data yang terkumpul kemudian diorganisir, diolah, dan dianalisis guna memberikan gambaran yang lebih komprehensif terkait dengan permasalahan yang sedang diteliti. (Sugiyono, 2010).

I Made Winartha (2006:155) menyatakan bahwa metode analisis deskriptif kualitatif melibatkan analisis, deskripsi, serta penjelasan singkat mengenai berbagai kondisi dan situasi yang terungkap melalui data yang dikumpulkan, seperti hasil wawancara atau pengamatan, yang berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti dan terjadi di lapangan.

Rangkuman Data Analisis Observasi:

Ketiganya tergolong ke dalam buku terkait batik nusantara, dua buku menggunakan warna yang banyak, sedangkan satu buku menggunakan warna yang lebih sedikit dari buku lainnya. Dua buku menggunakan *layout* asimetris, juga menggunakan tipografi/font berjenis sans serif, semua buku menggunakan ilustrasi batik nusantara sebagai ilustrasi pada cover bukunya.

Rangkuman Hasil Wawancara:

butuh waktu untuk memperkenalkan Batik Bono yang eksistensinya di masyarakat terbilang sangat jauh jika dibandingkan dengan batik dari Pulau Jawa, salah satu kendalanya adalah informassi terkait Batik Bono yang masih belum banyak diketahui dan sampai ke masyarakat Indonesia, dan tentunya sebuah buku dengan ilustrasi di dalamnya akan sangat membantu penyebaran informasi terkait Batik Bono.

Dalam perancangan buku referensi dengan ilustrasi untuk mempromosikan budaya nusantara, penting untuk melakukan riset dan observasi lapangan, serta memperhatikan aset visual sebagai referensi, gaya ilustrasi apapun dapat dipakai, gaya ilustrasi dekoratif dapat menjadi opsi yang aman jika diatur dengan tepat.

Untuk format tipografi, mulai dari bagian *headline* sampai ke bawah harus seiras agar terlihat rapi, serta harus ada pembeda antara bagian *headline*, *sub headline*, dan *body text* yang dilihat dari ketebalan tulisannya (bagian *headline* selalu *bold*).

Layout yang baik adalah yang bisa menyesuaikan seperti apa image produk/perusahaan yang sedang dipromosikan.

Rangkuman Hasil Analisis Matriks :

Peletakan ornamen batik nusantara menjadi hal utama dalam *cover* buku, hal ini tentu saja disesuaikan dengan isi buku yang membahas batik nusantara, *layout* yang digunakan cenderung dekoratif dengan perbedaan simetris dan asimetris di antara tiga buku tersebut, pilihan *font* yang dipakai oleh 2 buku adalah jenis sans serif, pemilihan warna pun cenderung cerah sehingga dapat menarik calon pembaca dan menggambarkan batik juga.

sumber: Gianary (2023)

sumber: dokumentasi penulis

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan data observasi, wawancara, analisis matriks, dan analisis SWOT, diapat kesimpulan bahwa buku ilustrasi Batik Bono adalah media yang tepat untuk memperkenalkan Batik Bono kepada masyarakat Indonesia, jika jika dirancang sesuai dengan kebutuhan target. Terutama pada penyesuaian gaya

visual (warna, *font*, dan *layout*). Penggunaan ilustrasi dan *iconography* dapat menjadi daya tarik bagi calon pembaca.

Konsep Pesan

Perancangan ini bertujuan untuk memperkenalkan Batik Bono kepada masyarakat. Melalui tampilan buku berilustrasi yang menarik serta informasi yang jelas, buku referensi dengan ilustrasi ini diharap dapat memberikan wawasan dan meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap Batik Bono, sehingga Batik Bono bisa lebih dikenal dan terus dilestarikan keberadaannya. Perancangan ini berfokus pada pengetahuan dan informasi terkait Batik Bono, khususnya pada motif bono. Konsep pesan yang ingin disampaikan adalah rasa peduli terhadap budaya Indonesia yang terus berkembang.

Kata kunci: Santun, Elegan, *colourful*

Konsep Komunikasi

Konsep komunikasi yang diterapkan pada perancangan ini berupa strategi komunikasi AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, Share*).

Tabel 2 Strategi komunikasi AISAS

Strategi Komunikasi		Jenis Media	Penempatan
Attention	Menarik perhatian dengan sampul buku, juga memakai berbagai media promosi.	Poster, X-banner, <i>feeds dan story</i> media sosial.	Toko Buku, Perpustakaan, Universitas.
Interest	Setelah mendapat informasi melalui media-media promosi, akan tumbuh ketertarikan atau minat audiens terhadap buku ilustrasi.	<i>Postcard, Sticker, Totebag, Enamel Pin.</i>	Toko Buku, Sosial Media

	Promosi buku disampaikan dengan menarik perhatian audiens melalui media promosi cetak maupun sosial media.		
Search	Target audiens yang tertarik kepada buku akan memiliki rasa ingin tahu dan mulai mencari informasi lebih lanjut terkait buku ilustrasi.	Toko buku, <i>website</i> penerbit.	Toko buku, <i>website</i> penerbit.
Action	Audiens akan membeli buku yang telah dicetak dan disebarluaskan.		
Share	Audiens yang puas terhadap informasi yang mereka dapatkan lewat buku ilustrasi akan membagikan <i>feedback</i> dan ulasan lewat berbagai media sosial, maupun secara langsung kepada kelompok tertentu.	Media sosial.	Media sosial.

sumber: Gianary (2023)
sumber: dokumentasi penulis

Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang diterapkan adalah membuat buku referensi yang akan digabungkan dengan ilustrasi dengan penggayaan realis.

Konsep Media

Media utama pada perancangan ini adalah buku ilustrasi berukuran 21x26 cm dengan jumlah halaman sebanyak 48 halaman yang akan dicetak menggunakan *hard cover* dan disebarluaskan di toko-toko buku yang menjadi salah satu tempat yang sering dikunjungi orang untuk mencari buku berisi berbagai informasi, termasuk informasi terkait budaya Indonesia. Media pendukung digunakan sebagai media yang dapat menarik perhatian khalayak terhadap media utama, serta membantu menyebarkan informasi terkait media utama. Berikut spesifikasi media pendukung:

1. Media sosial Instagram dan Facebook yang dapat digunakan untuk menyebarkan informasi terkait media utama berupa *feeds* ataupun *story* berisi informasi penerbitan buku.
2. Poster A3 yang memuat informasi terkait media utama.
3. X-banner yang memuat informasi terkait media utama.
4. *Tote bag* yang akan menjadi *merchandise* bagi 200 pembeli pertama.
5. *Enamel pin* yang akan menjadi *merchandise* bagi 200 pembeli pertama.
6. *Sticker* dengan bentuk motif bono yang akan menjadi *merchandise*.
7. *Postcard* sebagai *merchandise*.

Konsep Visual

Ilustrasi

Ilustrasi yang akan dipakai menggunakan teknik *digital painting* dengan pengayaan realis dan dekoratif sesuai dengan tema yang diangkat.

Tipografi

Tipografi yang dipakai pada judul di cover adalah *font* Pucuk rebung Kuntum Mambang yang terinspirasi dari ukiran tradisional Riau, *font* ini merupakan hasil perancangan dari mata kuliah tipografi dasar.



Gambar 1 Pucuk Rebung Kuntum Mambang *Typeface*

Sumber: Gianary (2023)

sumber: dokumentasi penulis

Tipografi yang digunakan pada teks dalam buku adalah Georgia yang merupakan jenis *font* serif. Jenis *font* serif sering digunakan untuk beberapa keperluan seperti media cetak, penulisan artikel, teks konten, dan berita. Hal ini terjadi karena karakteristiknya yang cenderung klasik, melambangkan kepercayaan, sangat mudah dikenali tiap hurufnya, dan memiliki tingkat *readability* yang sangat baik.

Warna

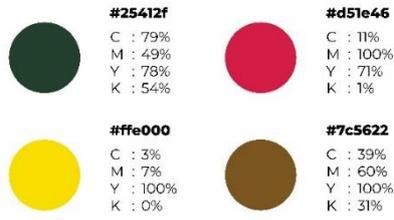
Warna utama yang akan digunakan adalah warna hijau, kuning, dan merah yang merupakan warna tradisional khas Riau. Warna-warna tersebut akan dipadukan dengan warna lainnya sebagai pendukung.



Gambar 2 *Moodboard*

Sumber: Gianary (2023)

sumber: dokumentasi penulis



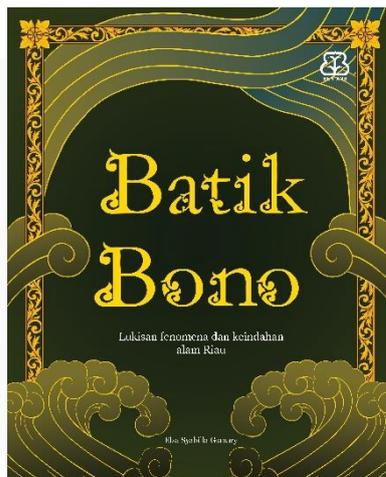
Gambar 3 Warna
Sumber: Gianary (2023)
sumber: dokumentasi penulis

Layout

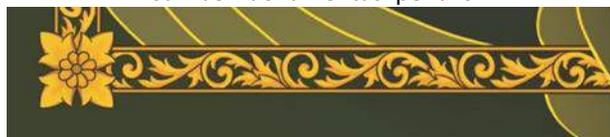
Penataan ilustrasi dan teks akan bervariasi antara simetris dan asimetris.

Hasil Perancangan

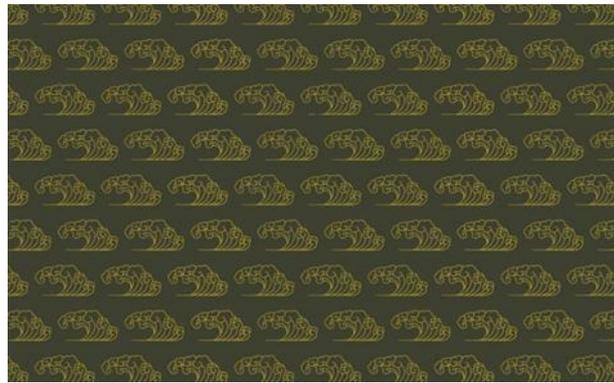
Media Utama



Gambar 4 Cover
Sumber: Gianary (2023)
sumber: dokumentasi penulis



Gambar 5 Ornamen
Sumber: Gianary (2023)
sumber: dokumentasi penulis



Gambar 6 Motif ukiran bintang-bintang yang dipadukan dengan motif ukiran kelok paku
Sumber: Gianary (2023)
sumber: dokumentasi penulis

Gantungan
Gantungan adalah alat yang digunakan untuk menggantung pakaian. Biasanya terbuat dari kayu atau logam. Gantungan ini digunakan untuk memudahkan proses mencuci dan mengeringkan pakaian.

Kerusi
Kerusi adalah alat yang digunakan untuk duduk. Biasanya terbuat dari kayu atau logam. Kerusi ini digunakan untuk memudahkan proses mencuci dan mengeringkan pakaian.

Pisang dan Wajan
Pisang dan wajan adalah alat yang digunakan untuk mencuci dan mengeringkan pakaian. Biasanya terbuat dari logam. Pisang dan wajan ini digunakan untuk memudahkan proses mencuci dan mengeringkan pakaian.

Keril dan Piring
Keril dan piring adalah alat yang digunakan untuk mencuci dan mengeringkan pakaian. Biasanya terbuat dari logam. Keril dan piring ini digunakan untuk memudahkan proses mencuci dan mengeringkan pakaian.

Kain
Kain adalah bahan yang digunakan untuk membuat pakaian. Biasanya terbuat dari katun atau wol. Kain ini digunakan untuk memudahkan proses mencuci dan mengeringkan pakaian.

Pisang dan Wajan
Pisang dan wajan adalah alat yang digunakan untuk mencuci dan mengeringkan pakaian. Biasanya terbuat dari logam. Pisang dan wajan ini digunakan untuk memudahkan proses mencuci dan mengeringkan pakaian.

Keril dan Piring
Keril dan piring adalah alat yang digunakan untuk mencuci dan mengeringkan pakaian. Biasanya terbuat dari logam. Keril dan piring ini digunakan untuk memudahkan proses mencuci dan mengeringkan pakaian.

Kerupuk (Ulu Kudu)
Kerupuk (ulu kudu) adalah alat yang digunakan untuk mencuci dan mengeringkan pakaian. Biasanya terbuat dari logam. Kerupuk (ulu kudu) ini digunakan untuk memudahkan proses mencuci dan mengeringkan pakaian.

Kerupuk
Kerupuk adalah alat yang digunakan untuk mencuci dan mengeringkan pakaian. Biasanya terbuat dari logam. Kerupuk ini digunakan untuk memudahkan proses mencuci dan mengeringkan pakaian.



Gambar 7 Isi buku
Sumber: Gianary (2023)
sumber: dokumentasi penulis

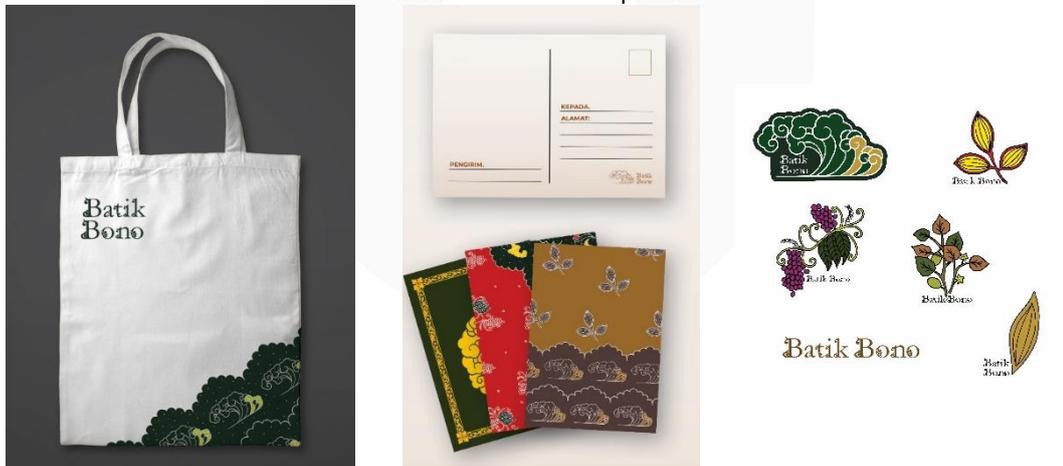
Media Pendukung



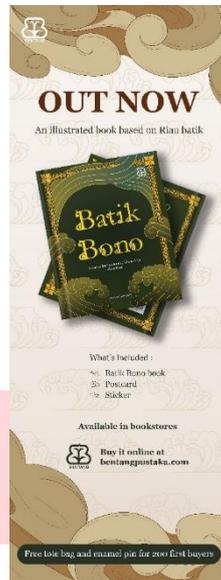
Gambar 8 Poster A3 dan sosial media
Sumber: Gianary (2023)
sumber: dokumentasi penulis



Gambar 9 Enamel pin
Sumber: Gianary (2023)
sumber: dokumentasi penulis



Gambar 10 Tote bag, postcard, dan stiker
Sumber: Gianary (2023)
sumber: dokumentasi penulis



Gambar 13 X-banner
Sumber: Gianary (2023)
sumber: dokumentasi penulis

KESIMPULAN

Pada perancangan ini, didapat kesimpulan bahwa buku referensi dengan ilustrasi dapat menjadi solusi untuk memperkenalkan Batik Bono kepada masyarakat, dan menjadi buku dengan ilustrasi pertama yang mengangkat Batik Bono sebagai objek utamanya. Dalam perancangan, disadari bahwa diperlukan pengetahuan akan Batik Bono agar dapat memahami dan mengenal budaya tersebut agar untuk kemudian dihargai dan diwariskan, juga perlu adanya pemahaman terkait gaya ilustrasi, warna, *font*, dan *layout*, dan lainnya agar buku dapat dirancang dengan baik, dan informasi dapat diterima dengan baik oleh pembaca.

Penulis sadar masih banyak kekurangan yang ada pada karya ini, oleh karena itu, ada beberapa saran untuk penelitian selanjutnya:

1. Untuk Akademisi, agar dapat menggali lebih dalam lagi informasi-informasi terkait Batik Bono, juga nilai-nilai masyarakat Riau yang mempengaruhi terciptanya motif-motif pada Batik Bono.
2. Untuk Desainer, agar lebih teliti dalam mengkaji beragam motif-motif bono agar dapat dilukiskan dengan lebih baik lagi. Juga lebih berhati-hati lagi dalam menentukan segmentasi pasar, agar karya yang membahas Batik Bono ini dapat diterima dengan lebih luas lagi, mencakup seluruh kalangan masyarakat Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Afan, M. (2021). *Modul Introduction to Culture Studies (Daring dan Luring)*.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2005). *Basic Design : Layout*. AVA Publishing.
- Anggraini, L. S., & Nathalia, K. (2016a). *Desain Komunikasi Visual Dasar – Dasar Panduan Untuk Pemula*. Penerbit Nuansa Cendikia.
- Anggraini, L. S., & Nathalia, K. (2016b). *Desain Komunikasi Visual Dasar – Dasar Panduan Untuk Pemula*. Penerbit Nuansa Cendikia.
- Arini, A. B., & Musman, A. (2011). *Batik Warisan Adiluhung Nusantara*. Gramedia.
- Baldinger, W. (1986). *The Visual of Art*. The Library Association.
- Caputo, T. C. (2003). *Visual Storytelling, The Art and Technique*. Watson-Guption Publications.
- Danton, S. (2001). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Gramedia.
- Erkas, E., & Baron, J. (2007). *The Importance of Storytelling in Today's Business: A case study*. University of Gälve.
- Galavan, R. (2014). *Doing Business Strategy*. NuBooks.
- Hidayat, S., & Rosidin, M. (2018). Visualisasi Desain Karakter Mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual pada Papan Permainan Kuliah Seni dan Desain. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, 03(02)*. <http://bit.do/demandia>

- Kadarisman, A., Maulina, R., Kunci, K., Batik, :, Kawentar, G., Lomay, M., & Ngibing, W. S. (2022). *Warna Sunda pada Batik Tulis Merak Ngibing Garutan* (Vol. 11).
- Kaufman, B. (2003). *Stories that Sell, Stories that Tell. Journal of Business Strategy, Emerald Publishing Limited.*
- kompasiana. (2019, April 26). "Visual Storytelling", *Bercerita melalui Media Visual*". Kompasiana.Com.
- Kusrianto, A. (2010). *Pengantar Tipografi*. PT. Elex Media Komputindo.
- Linton, R. (1945). *The Cultural Background of Personality*.
- Maulana, F. R., Supriadi, O. A., & Suprayogi, B. M. (2022). *Perancangan Buku Ilustrasi tentang Online Child Grooming untuk Anak Usia 13-15 Tahun di Kota Bandung*. 8(5), 2978.
- Nurchayani, K. D. (2010). *Pengaruh Kegiatan Storytelling Terhadap Pertumbuhan Minat Baca Siswa Di Tk Bangun 1 Getas Kec. Pabelan Kab. Semarang*. Universitas Diponegoro.
- Nurhadiat, D. (2004). *Pendidikan Seni Rupa*. PT Grasindo.
- Rahmawati, A. (2022). *Penggunaan Storytelling untuk Pendidikan Karakter dalam Novel Ayahku (Bukan) Pembohong Karya Tere Liye*. <https://jurnal.univpgri-Rangkuti>.
- Rangkuti, F. (2013). *Teknik Membedah Kasus Bisnis Analisis SWOT Cara Perhitungan Bobot, Rating, dan OCAI*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rohidi, T. R. (1984). *Lintasan Peristiwa dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru*. IKIP Semarang Press.
- Rustan, S. (2009). *Layout Dasar Dan Penerapannya*. Gramedia.
- Salmaa. (2021, June 17). *20 Jenis Buku yang Perlu Diketahui, Lengkap dengan Contohnya*. Penerbitdeepublish.Com.
- Santora, J. (2019, September 14). *How to Use Visual Storytelling Marketing to Win More Leads*. Optinmonster.Com.
- Sanyoto, S. E. (2009). *Nirmana Dasar-dasar Seni dan Desain*. Jalasutra.

- Soedarso, S. (1990). *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni, Suku Dayar Sana*.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius.
- Suhendar, N., Hidayat, S., & Resmadi, I. (n.d.). *Perancangan Media Edukasi mengenai Tradisi dan Kebudayaan Tidung*.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Suparta, I. M. (2010). *Unsur-unsur Seni Rupa*. ISI Denpasar.
- Syaputra, E., Ahmal, & Asril. (2022). Perkembangan Motif Batik Bono Sebagai Identitas Kabupaten Pelalawan Berbasis Kearifan Lokal (2013-2020). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2).
- ToastMasters. (2010). *ToastMasters Public Speaking*. [Http://Www.Toastmasters-Public-Speaking.Com/Oral- Storytelling.Html](http://www.toastmasters-public-speaking.com/oral-storytelling.html).
- Wahyuningsih, S. (2015). *Desain Komunikasi Visual*. UTM PRESS.
- Wirartha, I. M. (2006). *Pedoman Penulisan Usulan Penelitian, Skripsi dan Tesis*. Andi.
- Wirasti, M. K. (1999). *Komunikasi Visual*. IKIP Yogyakarta.
- Yulistiyanto, B. (2009). *Fenomena Gelombang Pasang Bono di Muara Sungai Kampar The Phenomenon Of Bono Rising Wave In Kampar River Estuary* (Vol. 9, Issue 1).